

音声に合わせて、ゲームなどのキャラクターの口を自然に動かす「リップシンク」と呼ばれる技術に注目

CRI「口パク」技術脚光

が集まっている。これまではゲーム向けが主だったが、音声データをリアルタイムに解析できるようになり、バーチャルキャラクターの音楽ライブなどにも活用の幅が広がっている。

「2020年度の卒業生のみなさん、卒業おめでとう(ざいます)」。新型コロナウイルス禍で以前のような華やかな式典ができない中、バーチャルユーザーバー(Vチューバー)のキズナアイさんが、20年3月に20年度の卒業生に向けて投稿した動画が話題を呼んだ。

動画投稿サイト「ユーチ

ューブ」で、公開から約3週間の間に7・5万回以上再生された。卒業ソングを歌うキズナアイさんの口元は、歌詞に合わせて自然に動く。

この「口パク」技術を提供するのが、東証マザーズ上場のCRI・ミドルウェアだ。同社はCSK(現SOS)傘下で1983年に設立した研究子会社が前身で、MBO(経営陣が参加する買収)を経て独立した経緯を持つ。音声データから自然な口の動き(口パク)を自動生成するソフトは、1990年代からゲームソフトメーカー向け



人気のスマホゲーム「ウマ娘」にもCRIのリップシンク技術が採用されている

に提供してきた。最新の口パターン生成ソフト「CRI ADXLタイムに解析して瞬時に口

ライブなど自然な動き

パターンを生成できる点だ。遅延はわずか0・02秒程度だ。同ソフトを使い2021年1月に開催されたキズナアイさんのバーチャルライブは、国内外で推定10万人以上が視聴する盛り上がりを見せた。

20年にはバンダイナムコの人気バーチャルアイドル「アイドルマスター」のイベントにも採用された。

コロナ禍での音楽イベントは、人が密集する「リアル」での開催が難しい。CRIの桜井敦史・最高技術責任者(CTO)は「仮想現実(VR)などを活用したイベントのオンライン化が進む中で、今後も当社のソフトを使ってもらえる場面が増えそうだ」と話す。

歌声だけでなく、会話な

ど通常の発話にも対応する。解析言語に制限がないのも特徴だ。VRゲームが楽しめるヘッドセット「Oculus・クエスト」向けのゲームソフトとして、20年12月に発売された「ALTDUS: Beyond Chronos」では、日本語と英語の両方の音声に対応した口パターンが生成されている。直近では国内のアプリ課金ランキングで首位をひた走るスマートフォンゲームの「ウマ娘プリティダービー」にも採用された。ゲーム分野での実績は十分だ。

今後は受付窓口や車載器のバーチャルキャラクター、アニメなど映像作品への導入例を増やしていく考えだ。(小池颯)